
Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDIT Al Akhyar

Fella Julia Putri^{1*}, Megawati², Abdulah³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Muara Bungo, Indonesia

Email: [*fellajuliaputri3@gmail.com](mailto:fellajuliaputri3@gmail.com)

Abstract: *This study aims to “determine the effects of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model on the learning interests of fourth-grade IPAS students at SDIT Al Akhyar. This study used an experimental approach using a one-group pretest-posttest design”. The research sample consisted of eighteen fourth-graders from class A. Questionnaires were used to gather information on students' interest in learning both before (pretest) and after (posttest) the intervention. With pretest scores averaging 75% and posttest scores averaging 82%, the findings demonstrated a considerable rise in students' motivation in studying. “The null hypothesis was rejected and the alternative hypothesis was accepted when the hypothesis test yielded a significance value (Sig.2-tailed) of 0.001 ($p < 0.05$)”. According to this, the TGT cooperative learning model successfully raises students' interest in IPAS, indicating that it has the potential to be used as an alternate teaching strategy, especially for Indonesian economic activity materials.*

Keywords: minat belajar, cooperative learning, teams games tournament, IPAS

Article info:

Submitted: 11 September 2025 | Revised: 12 Oktober 2025 | Accepted: 10 November 2025

How to cite: Putri, F., Megawati, M., & Abdulah, A. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDIT Al Akhyar. *Master of Pedagogy and Elementary School Learning*, 2(1), 71-76. <https://doi.org/10.63461/mapels.v21.233>

A. INTRODUCTION

Pembelajaran adalah suatu proses di mana guru dan siswa berinteraksi, yang bisa berlangsung secara langsung dalam kegiatan tatap muka maupun melalui berbagai media pembelajaran yang ada secara tidak langsung (Bunyamin, 2021). Proses ini bertujuan untuk mengajarkan siswa berpikir kritis, memecahkan masalah, berkolaborasi, berkomunikasi, serta menjadi kreatif dan inovatif (Hopeman et al., 2022). “Salah satu aspek penting yang menunjang keberhasilan pembelajaran adalah minat belajar siswa. Minat didefinisikan sebagai kecenderungan seseorang terhadap hal-hal yang menimbulkan kesenangan, keikhlasan, dan keinginan untuk mencapai tujuan” (Fitriani et al., 2021). Minat yang tinggi akan mendorong siswa untuk belajar giat dan memperoleh hasil yang lebih baik (Aprijal et al., 2020).

Ciri-ciri siswa yang berminat belajar meliputi konsistensi dalam memperhatikan dan mengingat, kebanggaan dan kepuasan terhadap hal yang diminati, serta partisipasi aktif dalam pembelajaran (Mahdalena, 2022). Untuk menstimulasi minat belajar, guru perlu memvariasikan metode dan media ajar, salah satunya melalui “pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). IPAS adalah penggabungan IPA dan IPS yang mempelajari benda hidup dan benda mati serta interaksi manusia sebagai individu dan makhluk sosial” (Fajarwati, 2023). Menurut (Suhelayanti et al., 2023) IPAS didefinisikan sebagai kombinasi proyek dan kegiatan sosial yang bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik.

IPAS mempunyai tiga karakteristik, diantaranya: (1) Peserta didik akan mempelajari konsep-konsep sosial dan fenomena alam yang ada di lingkungannya, (2) IPAS lebih

menekankan pada pemahaman mengenai kehidupan masyarakat serta mempelajari fenomena alam dan fenomena sosial yang berlangsung di lingkungan sekitar, serta (3) IPAS mengajarkan peserta didik untuk menjadi individu yang bertanggung jawab dengan tidak merusak lingkungan mereka (Nasution et al., 2022). Oleh karena itu, pembelajaran IPAS penting untuk meningkatkan pemahaman kritis siswa terhadap fenomena alam, lingkungan, dan dinamika sosial, serta membangun karakter mereka dalam menghadapi tantangan nyata.

Berdasarkan observasi di SDIT Al Akhyar pada 13-18 Januari 2025, ditemukan bahwa minat belajar IPAS siswa kelas IV A masih rendah. Hal ini ditandai dengan kurangnya perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta lingkungan belajar yang membosankan karena kurangnya variasi model dan media pembelajaran. Data angket pra-observasi menunjukkan hanya 33% siswa memiliki minat belajar kategori baik dan sangat baik, sementara 67% memerlukan peningkatan pada ranah afektif. Menurut (Fikrie & Ariani, 2021), keterlibatan siswa didefinisikan dalam proses pembelajaran adalah saat semua siswa aktif dan proaktif dalam belajar, terlihat dari perilaku, pemikiran, dan perasaan mereka. Untuk itu, guru sebaiknya menggunakan berbagai model pembelajaran yang menekankan partisipasi siswa, seperti model yang interaktif dan kolaboratif.

Salah satu “model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran di mana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam proses pembelajaran” (Nurhikmawati et al., 2024). “Model pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe Teams Games Tournament (TGT), yang menekankan kerja sama kelompok dengan menggabungkan unsur permainan dan kompetisi, bertujuan untuk membuat siswa lebih aktif dan berinteraksi satu sama lain selama proses pembelajaran”.

Berdasarkan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berdampak signifikan terhadap minat belajar, membuat siswa lebih aktif berpartisipasi dan bertukar informasi (Firmansyah et al., 2024; Wulandari et al., 2022). *Teams Games Tournament* (TGT) melibatkan permainan yang merangsang semangat belajar, meningkatkan rasa percaya diri, motivasi, pemahaman materi, serta menumbuhkan kerja sama dan persaingan sehat (Sari, 2023). Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV SDIT Al Akhyar.

B. METHODS

Penelitian ini menggunakan “pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang dipilih adalah Desain Pra-Eksperimen Tipe Satu Kelompok Pre-test *Post-test*”. Desain ini melibatkan pengukuran minat belajar sebelum (pre-test) dan setelah (*post-test*) pemberian perlakuan, sehingga efek perlakuan dapat diukur secara langsung (Sugiyono, 2021). Populasi penelitian terdiri dari seluruh 56 siswa kelas empat di SDIT Al Akhyar pada tahun ajaran 2024/2025, yang tersebar di tiga kelas (IVA, IVB, IVC). Materi yang diajarkan adalah Bab 8 Kegiatan Ekonomi di Indonesia Topik A Kegiatan Ekonomi untuk Memenuhi Kebutuhan Hidup, yang hanya diajarkan di kelas empat. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik sampling acak sederhana melalui sistem undian, dan kelas IV A, yang terdiri dari 18 siswa, dipilih sebagai kelas eksperimen.

Variabel independen dalam “penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT), sedangkan variabel dependen adalah minat siswa dalam belajar IPAS”. Definisi operasional TGT mencakup langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan (Rusman, 2019) termasuk presentasi kelas, pembentukan tim, permainan, turnamen, dan pembentukan ulang tim. Minat belajar didefinisikan sebagai keinginan yang timbul dari dalam diri siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, dengan indikator kesenangan, minat siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa (Slameto, 2010).

Pengumpulan data dilakukan melalui angket (kuesioner) untuk mengukur minat belajar siswa dan lembar observasi untuk memantau keterlaksanaan pembelajaran TGT serta aktivitas belajar siswa. Angket menggunakan skala Likert dengan 20 pernyataan. Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya. “Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai *rhitung* dengan *rtabel* (0.355 pada taraf signifikansi 5%), di mana 18 dari 20 pernyataan dinyatakan valid. Uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.858, mengindikasikan reliabilitas yang tinggi”. Uji expert/validator juga dilakukan oleh seorang ahli pendidikan untuk memastikan relevansi dan kejelasan instrumen.

Tabel 1. Alternatif Jawaban Angket Minat Belajar

No	Alternatif Jawaban	Skor Pernyataan	
		Positif	Negatif
1	Sangat Setuju (SS)	4	1
2	Setuju (S)	3	2
3	Tidak Setuju (TS)	2	3
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Sumber: (Sugiyono, 2022)

Tabel 2. Kriteria Minat Belajar

No	Tingkat Presentase	Kriteria
1	80% - 100%	Sangat Baik
2	70% - 79%	Baik
3	60% - 69%	Cukup
4	50% - 59%	Kurang
5	0% - 49%	Sangat Kurang

Sumber: (Arikunto, 2016)

Analisis data menggunakan statistik inferensial. Uji normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro Wilk, menunjukkan bahwa data pre-test ($p=0.258$) dan *post-test* ($p=0.140$) terdistribusi secara normal ($p > 0.05$). Uji homogenitas menggunakan uji Levene, dengan nilai signifikansi 0,446 ($p > 0,05$), menunjukkan bahwa data homogen. Uji hipotesis dilakukan untuk menentukan pengaruh model TGT terhadap minat belajar siswa.

C. RESULT AND DISCUSSION

1. Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan analisis data, “hasil uji hipotesis diperoleh menggunakan SPSS versi 26, yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig.2-tailed) sebesar 0.000”. Karena nilai ini kurang dari 0.05 ($p < 0.05$), hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. “Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) terhadap minat belajar siswa IPAS kelas IV di SDIT Al Akhyar”. Nilai signifikansi yang sangat kecil ini menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh bukan terjadi secara kebetulan, melainkan karena adanya pengaruh nyata dari perlakuan yang diberikan.

Tabel 3. Hasil Uji hipotesis

	Paired Samples Test							
	Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pretest – Posttes	61.000	4.928	.821	59.333	62.667	74.269	35	.000



2. Pembahasan

Bab 8: Kegiatan Ekonomi di Indonesia Topik A: Kegiatan Ekonomi untuk Memenuhi Kebutuhan Hidup menjadi pokok bahasan dalam penelitian ini, yang dilaksanakan selama dua pertemuan. “Sebelum menerapkan paradigma pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT), peneliti memberikan tes awal kepada siswa pada pertemuan pertama untuk mengukur tingkat minat mereka dalam mempelajari mata pelajaran IPAS. Untuk mengukur sejauh mana minat belajar siswa berubah setelah penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)”, peneliti menggunakan permainan ular tangga untuk memberikan posttest kepada siswa pada pertemuan kedua. Dampak model TGT terhadap motivasi belajar siswa kemudian dievaluasi dengan membandingkan hasil pretest dan posttest.

Dalam pembelajaran menggunakan model TGT, siswa diharapkan lebih terlibat aktif, dengan peran guru sebagai fasilitator yang mengomunikasikan pokok-pokok materi. Penggunaan media pendukung, seperti media ular tangga, tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga mendorong kerja sama dan pertukaran informasi antar siswa dalam kelompok kecil. Interaksi ini mempererat hubungan sosial dan solidaritas di antara siswa. Keunggulan TGT terletak pada kemampuannya memberikan kesempatan belajar aktif melalui permainan dan kompetisi yang dirancang dengan baik, sehingga siswa lebih tertarik dan berpartisipasi aktif dibandingkan metode tradisional seperti ceramah (Salsabila et al., 2025).

Berdasarkan pengamatan langsung selama penelitian menunjukkan perbedaan signifikan dalam aktivitas belajar siswa. Pada awal observasi, beberapa siswa tampak bosan, kurang fokus, dan tidak aktif. Namun, setelah penerapan model TGT, siswa menjadi lebih antusias dan terlibat aktif. Hal ini terlihat jelas perbedaan dengan metode ceramah yang cenderung membuat siswa jenuh karena penguasaan materi lebih banyak di tangan guru. Peningkatan minat belajar ini terjadi karena TGT memfokuskan pada partisipasi aktif siswa, mendorong mereka untuk semangat belajar dan mencari informasi secara berkelompok. Adanya kelompok kecil dan elemen permainan/kompetisi, serta penghargaan bagi kelompok yang berhasil, turut memotivasi siswa (Sholicha et al., 2021). Model TGT terbukti meningkatkan kerja sama, saling menghargai, dan rasa percaya diri siswa untuk bertukar argumen tanpa rasa malu.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan (Firmansyah et al., 2024) dan (Wulandari et al., 2022) yang juga menunjukkan pengaruh positif model TGT terhadap minat belajar IPS. Secara keseluruhan, minat belajar siswa telah dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh model kooperatif Teams Games Tournament.

Hasil grafik batang (Diagram 1) menunjukkan bahwa “model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) berhasil meningkatkan minat siswa kelas empat terhadap pelajaran sejarah, khususnya dalam bidang kegiatan ekonomi Indonesia. Perbandingan skor rata-rata minat belajar siswa pada pretest dan posttest menunjukkan peningkatan ini”. Pada pretest, skor rata-rata minat belajar adalah 75%; pada posttest, naik menjadi 82%. Model TGT berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, kooperatif, dan menyenangkan, yang pada akhirnya meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam kelas IPAS, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan persentase ini.

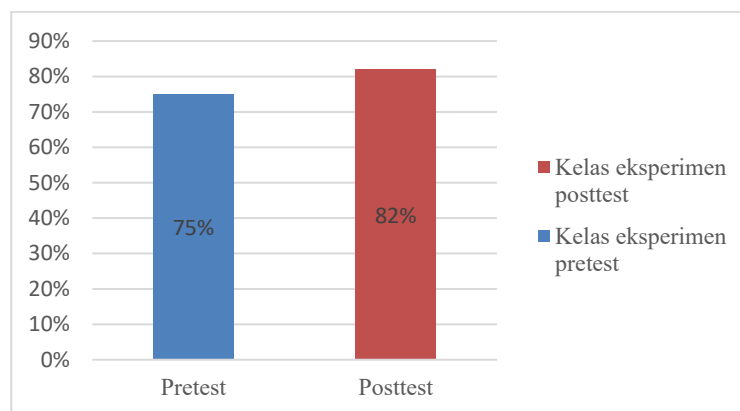


Diagram 1. Diagram Batang Minat Belajar Siswa

D. CONCLUSION AND SUGGESTIONS

Penggunaan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) memiliki dampak signifikan terhadap antusiasme siswa kelas 4 SDIT Al Akhyar dalam belajar IPAS, berdasarkan temuan penelitian dan penjelasan peneliti mengenai debat. Hal ini didukung oleh hasil uji hipotesis yang menunjukkan “nilai signifikansi (Sig.2-tailed) sebesar 0,000, yang mana nilai ini lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$). Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima”. Selain itu, perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan minat belajar siswa. Nilai rata-rata *pretest* 75% dan rata-rata *posttest* 82%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, berkolaborasi, dan menyenangkan, yang pada akhirnya meningkatkan keterlibatan dan semangat siswa dalam pelajaran IPAS. Berdasarkan temuan penelitian, “disarankan agar model pembelajaran Teams Games Tournament diterapkan di kelas dengan alasan sebagai berikut: 1) Guru diharapkan menerapkan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dalam pelajaran IPAS untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran aktif dan kolaboratif”; 2) Siswa diharapkan lebih terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran, terutama mereka yang menggunakan model interaktif dan kolaboratif seperti TGT, karena telah terbukti meningkatkan minat dan pemahaman terhadap materi; dan 3) Sekolah disarankan untuk mempertimbangkan penyediaan pelatihan guru atau seminar tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT dan penggunaan bahan ajar modern untuk meningkatkan kualitas pengajaran di kelas.

REFERENCES

- Aprijal, Alfian, & Syarifudin. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling. *Jurnal Mitra PGMI*, 6(1), 76–91. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v6i1.125>
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Bunyamin. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. UPT UHAMKA Press.
- Fajarwati, D. S. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV SD N 2 Pasuruan Kecamatan Penengahan Lampung Selatan*. (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung). <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/30363>
- Fikrie, & Ariani, L. (2021). Keterlibatan Siswa (Student Engagement) Di Sekolah sebagai Salah Satu Upaya Peningkatan Keberhasilan Siswa di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional & Call Paper Psikologi Pendidikan 2019 Fakultas Pendidikan Psikologi*, 103–110.
- Alfionita, A., Nurini, N., Firmansyah, A., & Muchdar, M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Kamonji. *Jurnal Dikdas*, 20(1), 66–77. <https://doi.org/10.22487/jds.v10i2.3690>

- Fitriani, Suwarjo, & Wangid, M. N. (2021). Berpikir Kritis dan Komputasi: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(2), 234–242. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i2.19040>
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, Tujuan dan Karakteristik Pembelajaran IPS Yang Bermakna pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141–149. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>
- Mahdalena, M. (2022). Pengaruh Minat Belajar, Dukungan Orang Tua dan Lingkungan Belajar Terhadap Perilaku Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA (Studi Faktor yang Mempengaruhi Prilaku Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4,5 dan 6 Pada SDN Binuang 4 da. *Kindai*, 18(2), 332–351. <https://doi.org/10.35972/kindai.v18i2.803>
- Nasution, E. M., Suci, F. P., & Rafiq, M. (2022). Penerapan Ruang Lingkup Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *PEMA: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 188–193. <https://doi.org/10.56832/pema.v2i3.305>
- Nurhikmawati, A. P., Alfian, I., & Ratnawati, E. (2024). Inovasi Pembelajaran IPS Melalui Metode Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1(2), 1–7. <https://doi.org/10.59966/jsph.v1i2.1310>
- Rusman. (2019). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. PT Raja Grafindo Persada.
- Salsabila, N. A., Karamy, A. S. Al, Rohmah, S., Nurhasanah, A., Mahlia, I., & Supena, A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa (Studi Kegiatan Praktik Pengenalan Lingkungan Persekolahan di SMAN 6 Pandeglang). *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 270–281. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1510>
- Sari, D. R. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Spin The Wheel Terhadap Hasil Belajar IPA di SDN 10 Rejang Lebong*. (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Curup). <http://e-theses.iaincurup.ac.id/id/eprint/4326>
- Sholicha, M., Indrawati, V., Pangesthi, L., & Bahar, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Tata Boga*, 10(2), 234–245. <https://share.google/d0jWVYlf9BKFxqukg>
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi* (Ed. cet 2). Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Ed. cet 2). Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Ed. cet 4). Alfabeta.
- Suhelayanti, Syamsiah, Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., Kunusa, W. R., Nasbey, N. S. H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis. <https://share.google/uS537vfEqPrYuO6qx>
- Wulandari, A., Panjaitan, M. B., & Sitio, H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 125138 Pematangsiantar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 10(2), 215–221. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol10issue2page215-221>